LE DESTIN DES ARBRESANG

Hommage au Trône de Fer, séduction sans parole, cruauté féodale et test des règles de handicaps

Jeu : Inflorenza, héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier
http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-2/

Joué le 06/05/2016 à Poitiers en off de la Convention Sous l'Oeil de Mélusine

Personnages : Myosotis, Octave, Lointaine

Le théâtre :

Nous avons joué un des 12 petits théâtres du livre de base :
10 Amour / Hommage au Trône de Fer : Le Fief.
Les seigneurs de la forêt font l'amour et la guerre. Les personnages seront l'objet de leur convoitise ou de leur vengeance. Vont-ils entrer dans le jeu violent des alliances et des plaisirs aristocratiques ou résister contre ces fous au sang bleu qui prennent la forêt et les humains pour les pions de leurs jeux cruels ?

L'histoire :

Le château des Arbresang, l'une des plus grandes lignées de la forêt. Dans la salle principale du château, l'arbre à trônes, un arbre gigantesque, chacune de ses branches maîtresses porte un trône, et chaque membre de la famille y siège, relié aux autres par des branches qui suivent la généalogie.

Au sommet de l'arbre trône le Roi. Et juste au-dessous de lui, son héritière directe, Myosotis. Elle rumine car elle sait que sa famille est atteinte d'un grand mal, et si elle y succombe, c'en sera fini du royaume des Arbresang. Elle pense qu'en tant que femme, elle a la clé pour lutter contre ce mal. Elle pense qu'il faudra sacrifier des choses pour y parvenir, ou une partie de la famille, ou sa propre loyauté. Mais elle est prête à scier la branche sur laquelle elle est assise.

Quelque part dans la forêt, Destinée, une carbonnière, de celles qui brûlent des souches pour produire du charbon de bois, s'enferme dans sa hutte. Elle a fait un feu de charbon de bois, et s'intoxique volontairement avec la fumée noire pour entrer en transe. Cela lui permet de voir l'avenir. Elle voit sa fille, Lointaine, se diriger vers les murailles du château des Arbresang. Elle pressent un grand malheur si sa fille parvient jusqu'au trône pour exercer sa vengeance.

Lointaine arrive en effet à la salle du trône. Fille de carbonnière, en guenilles, maculée de charbon, un regard intense. C'est le chef des veneurs du Roi qui l'a trouvée, il demande ce qu'il doit en faire. Il la soupçonne d'être l'espionne d'une famille ennemie, peut-être même de leur plus grande rivale, la famille des Terrenoire.

Lointaine est incapable de s'expliquer sur son intrusion. Elle est muette. Jadis, c'est le Roi en personne qui lui a arraché la langue. Elle fixe Myosotis du regard. Elle la force à tomber amoureuse d'elle. C'est la première étape pour exercer sa vengeance sur le Roi, en aidant le grand mal à se déclarer. Elle doit s'assurer que Myosotis ne sera pas un obstacle. Lointaine pense que le grand mal va transformer tous les Arbresang en animaux. Déjà elle imagine sangliers, loups et ours siéger sur l'arbre à trônes.

Octave est le serviteur du frère de Myosotis. Il est perché derrière son trône et le conseille. Pour tout dire, il prend toues les décisions à sa place. Octave est un fervent adversaire de la sorcellerie, et pour lui, tous les carbonniers sont des sorciers, et Lointaine est la pire d'entre eux. Sur les conseils d'Octave, le frère de Myosotis ordonne qu'on enferme Lointaine et qu'on la soumette à la question. Myosotis n'ose pas s'opposer ouvertement à la volonté de son frère, mais elle est subjuguée par Lointaine, qu'elle voit comme une sorte de messie.

La rancœur d'Octave envers le peuple des carbonniers a peut-être un fondement très terre à terre. Il est amoureux de Gervaise, la sœur de Lointaine. Il retourne dans la forêt la courtiser, mais elle le repousse à nouveau. Alors Octave la fait aussi arrêter pour sorcellerie. Il en fait son esclave, il lui met une chaîne autour du cou et la traîne partout avec lui.

Octave vient narguer Lointaine dans sa prison avec sa sœur enchaînée. Lointaine regarde Gervaise, mais elle ne fait rien pour l'aider, car elle veut éviter de révéler ses pouvoirs de peur de compromettre sa vengeance. Résignée, elle regarde sa sieur devenir une esclave. Octave ordonne qu'on démarre la torture de Lointaine.

Quand Myosotis arrive dans les prisons, le bourreau a déjà commencé d'écarteler Lointaine. Myosotis arrête le bourreau avant que les blessures de Lointaine ne soient irréversibles.
Elle la détache. Maintenant, Myosotis éprouve un vrai désir pour Lointaine. Elle l'embrasse sur les lèvres. Lointaine la pousse à l'embrasser avec sa langue. Puisqu'elle n'en a plus, elle prendra celle de Myosotis, au moins le temps de ce baiser. Mais alors qu'elle sent sa victoire proche, elle voit que l'image du Roi, l'homme qui lui a arraché la langue, s'imprime dans sa rétine. Partout où elle voit, elle voit le Roi, qui le hante.

Myosotis est dans ses appartements, une partie du château où toutes les pièces et les meubles sont en hexagones. Son père le Roi arrive dans son dos sans prévenir. Pour être aussi discret, il est forcément passé par un des passages secrets du château dont lui seul connaît l'existence. Le Roi est maintenant vieux, sa barbe est longue. Depuis peu, il porte toujours des gants de fauconnier. Il en retire un et montre à sa fille qu'il a maintenant une patte d'ours. Le grand mal se poursuit, et bientôt il se propage à toute la lignée. Miosotys propose une union avec une roturière, pour diluer le sang familial, trop chargé en égrégore. Elle pense qu'une union avec Lointaine achèverait le grand mal. Le Roi propose qu'elle épouse Lointaine, mais Myosotis préfère que ce soit son frère. Dans ce cas, le Roi annonce qu'elle épousera un membre de la famille des Terrenoire, afin d'apaiser le conflit entre leurs deux familles. C'est un choix terrible car les Terrenoire sont des êtres abjects, mais Myosotis accepte. Le Roi est ravi qu'elle accepte, car l'union était déjà programmée, sa promise, Opprobre de Terrenoire est déjà en route.

Opprobre est une femme au visage glacé, un costume noir à peine égayé par un poitrail d'or. Elle a des dents grises, noires aux jointures. Elle offre à Myosotis un coffret en gage de fiançailles. Il contient de la terre de son pays, noire et grouillante. Elle invite Myosotis à en manger, et en mange elle aussi une poignée.

Au départ, Lointaine refuse d'être mariée au frère de Myosotis.

C'est le jour du mariage dans la grande basilique du château, on les conduit à l'autel. Elle marche au côté de son futur mari. On l'appelle le Gaucher, parce qu'il lui manque le bras droit, et par ironie, on surnomme Octave le Bras Droit. Il est aussi faible mentalement que physiquement, et c'est pour cela qu'Octave le maintient sous sa coupe. Jadis, il était un guerrier, il convoitait le trône. Alors, son père le Roi a arrangé un accident de chasse. Il a fait dévier un cerf sur son fils, son fils est tombé de cheval et s'est fait écraser le bras. Malgré l'amputation, il a gardé de grave séquelles. Lointaine sent la souffrance du Gaucher, elle comprend qu'ils sont pareils : des victimes du Roi. Alors elle tombe

amoureuse de lui, et c'est avec bonheur qu'elle lui laisse lui passer la bague au doigt.

Lointaine tremble quand elle voit l'image du Roi dans sa rétine. Mais elle est dans la basilique, le Roi est vraiment là à la fixer. Elle se rappelle le jour où c'est arrivé.

Le Roi organisait une grande chasse dans la forêt, Myosotis était présente aussi, elle était très jeune, à peine plus âgée que Lointaine qui avait six ans à l'époque. Octave était présent aussi. Il était un des jeunes serviteurs du château, et avait été recruté pour l'occasion car la troupe était en manque d'écuyers.

Les chiens de la meute avaient rabattu Lointaine vers les nobles. Le Roi a fixé cette jeune enfant et aussitôt il en est tombé amoureux. Myosotis l'a vu, elle a compris combien ce serait grave si l'on apprenait que le Roi s'était épris d'une enfant, qui plus une fille de carbonnier, une impure, une sorcière. Le Roi l'a prise à part. Il lui a expliqué son trouble. Il lui a dit que Lointaine avait sûrement compris elle aussi. Il lui a dit que le destin des Arbresang dépendait du silence de cette enfant.

Il a sorti son couteau de chasse.

Il a dit qu'il fallait lui couper la langue.

Il a dit qu'il allait donner une occasion à Myosotis de s'endurcir.

Et il lui a tendu le couteau de chasse.

Feuilles de personnage :

Myosotis

+ Je veux empêcher le royaume de sombrer dans la malédiction.
+ Parce que je pense que les femmes peuvent changer le cours des choses
+ Pour que le royaume ne soit plus oisif face à l'égrégore.
+ (barré) Je suis prête à scier la branche sur laquelle je suis assise.
+ Je vois Lointaine comme un messie.
+ Je désire Lointaine.

Lointaine

+ Je veux l'empêcher de sauver sa famille de la malédiction car je déteste sa famille.
+ Parce que ton père m'a tranché la langue pour que sa famille n'apprenne pas qu'il m'aimait.
+ Pour que je puisse les voir se transformer en animaux.
+ Myosotis m'aime mais je reste hantée par son père.
+ Je me suis reconnue dans la souffrance du Gaucher.
+ J'ai sacrifié ma sœur pour ma vengeance.

Octave
+ Je veux sauver mon père de la malédiction.
+ Parce que j'ai besoin de son aide pour chasser les hérétiques.
+ Pour que je trouve grâce auprès de Myosotis.
+ Myosotis est trop faible pour nous rejoindre dans notre lutte contre la sorcellerie.
+ Si ne je peux pas en faire ma femme, j'en ferai mon esclave.

Commentaires :

Durée :
1/2h de brainstorm et création de personnage, 2h de jeu

Règles utilisées :
Inflorenza classique, Carte Rouge, sans pouvoir

Profils des joueurs :
Le joueur d'Octave (Confident) est très expérimenté sur le jeu.
Le joueur de Myosotis avait deux-trois parties en joueur à son actif.

Brainstorm initial :
Le joueur d'Octave nous a laissé choisir entre 3 des 12 petits théâtres.
Il a aussi sélectionné deux handicaps
Handicap : création de personnage à trois phrases. Première phrase : objectif, deuxième phrase commençant par "parce que je", troisième phrase commençant par "pour que je".
Handicap : Les thèmes Mémoire et Nature sont remplacés par la question : "L'amour peut-elle bouleverser les royaumes ?"

Défis :
+ J'avais pour mission de m'abstenir à expliquer les règles où à commenter l'explication de règles par le Confident. C'était son idée, c'était pour voir si la transmission des règles était correcte.

Mise en jeu :

J'étais présent à la partie en tant que joueur, mais c'est le joueur d'Octave qui a fait le Confident. Il a expliqué toutes les règles et choisi ces options de jeu comme si j'étais un joueur débutant. C'était très intéressant de le voir à l'œuvre. Il a choisi des options de jeu dont je n'avais moi-même pas l'habitude, il a expliqué les règles progressivement, en mode tutoriel, comme je le propose dans le livre de base, et quand il manquait une explication de sa part, c'était toujours une omission au lieu d'un oubli. Seul apport de ma part, le tableau des thèmes mis à jour (sous-thèmes numérotés de 1 à 12 pour un deuxième tirage, sous-thème de Religion réécrits pour être plus évocateurs...)
J'ai trouvé que le joueur de Myosotis était en difficulté quand il lui fallait prendre la parole. Il a fait des descriptions super cool, mais il lui fallait un grand temps de réflexion pour les aboutir. Je rejoins le joueur d'Octave quand il précise qu'il y aurait eu plus de facilité avec un théâtre plus fouillé et/ou avec une intro in media res dynamique. Je crois aussi qu'on l'a mis en difficulté en le faisant prendre le premier tour. L'aventure était centrée autour de son personnage et c'était de grosses responsabilités.

Retour du Joueur de Myosotis :

+ Mon problème : quand on commence, le démarrage est difficile, faire la première phrase à partir de rien. Mais avec les trois phrases, on a une idée claire des enjeux des personnages. Même si l'objectif devient caduque, les enjeux restent là.

+ Et en même temps, j'ai adoré ma première partie, créer un personnage à partir de rien.

+ Tout est possible. C'est le gouffre des possibles.

+ Il manque des choses pour structurer la partie, on a beaucoup compensé. Thomas, tu as rajouté du drama. Pour des débutants, il faut des cadres plus resserrés.

+ Ce qui est bien, c'est que le système pousse à lier les personnages

+ Par rapport à l'univers, ce que j'aimais, c'est que l'univers est solipsiste. Au contraire d'un univers pré-existant et qui vit sans les personnages, ici ce sont les personnages qui sont à l'origine de la création de l'univers et des zoom.

+ Le scénario est organique : on crée des personnages avec des enjeux.

+ C'est un récit choral. Les personnages sont des déclinaisons d'une même thématique.

Joueur d'Octave :

+ J'ai voulu amener des handicaps.

+ C'est du Inflorenza un peu standard.

+ Ce que je préfère, c'est jouer un théâtre plus abouti, avec des thèmes de substitution, donc cet hommage au Trône de Fer en une ligne, m'a laissé un peu sur ma faim.

+ Je préfère quand le théâtre est basé sur la réactivité à quelque chose, comme la Pierre Percée, ou tu as une situation initiale qui demande aux personnages de se positionner. Comme dans Boule de Neige, qui comporte des amorces in media res. http://www.legrog.org/jeux-amateurs/boule-de-neige

+ Inflorenza encourage la dramaturgie mais l'approche est plus souple pour installer ses propres thématiques.

+ Les jets de dés créent l'aventure de façon organique.

+ J'ai sacrifié une partie de l'historique de mon personnage (venger son père...) pour me couler dans l'aventure, mais je l'ai fait volontiers.

+ Avec une préparation, c'est plus direct, plus fonctionnel.

+ Pour autant, j'ai croisé des gens qui aiment pas les théâtres trop travaillés.

+ Quand on lit Civilisation, les problématiques sont déjà écrites dans l'univers. Millevaux, c'est un texte à trous. On a envie de combler les trous. Alors que dans d'autres univers, on se demande où sont les trous.

+ Comme dans Fate, tout est fractal, y'a des trucs plus ou moins lointains, mais si on s'en rapproche, on peut préciser. http://www.legrog.org/jeux/fate